Znaki

Magia Znaków - Magia oparta na mocy znaków , magicznie stworzonych gestów wykorzystywanych przez czarodziejów i wiedźminów.

- Znak Aard - znak powietrza powodujący odrzucenie lub pchnięcie fali powietrza
- Znak Aksji - znak poskromienia umysłu
- Znak Igni - znak ognia
- Znak Quen - znak magicznej bariery
- Znak Hatri - znak wywołujący strach oraz odbija nienawiść
- Znak Somne - znak usypiający
- Znak Some - Znak powoduje natychmiastowe omdlenie u przeciwnika
- Znak Yrden - znak zabezpieczający ,paraliżu i spowolnienia
- Znak Guarden - znak pozwalający stać się niematerialnym
- Znak Ario - znak pozwalający na chwilowe uniesienie się (latanie)
- Znak Angee - pozwala kontrolować inne istoty
- Znak Komē - znak pozwala stać się niewidzialnym
- Znak Vorg - znak tworzy magiczną ścianę lub tarcze
- Znak Sweerpen - Alternatywna forma Aarda zamienia go w bańkę energii telekinetycznej
- Znak Firre - Alternatywna forma Igni tworzący strumień ognia .
- Znak Heliotropu - znak amortyzujący udeżenie
- Znak supirre - znak ulepszający słuch
- Znak voltre -znak elektryczności
- Znak Volume - znak przywołania pioruna
- Znak Helder - znak leczący
- Znaka Hrome - znak zimnej fali powietrza zamrażającego
- Znak Wintyr - Znak zamrażający dotknięty przez użytkownika przedmiot
- Znak Sprinten - znak przyspieszający
- Znak Aqué - znak przywołujący wodę lub strumień wody
- Znak Argen - znak pozwala na tworzenie trującego kwasu oraz trującego gazu
- Znak Alltre - znak pozwala na przywołanie portalu
- Znak Luxii - znak przywołania światła
- Znak Neuro - znak zadający chwilowy ból
- Znak Trimero - znak wywołujący drgania lub trzęsienie
- Znak Veterro - znak powoduje chwilowe halucynacje

- Znak Vomirro - znak powoduje wymioty u przeciwnika
- Znak Zumirro - znak wywołujący ultradźwięki
- Znak Flumeno - znak powodujący oślepienie wroga
- Znak Flekto - znak powodujący duszenie sie u przeciwnika
- Znak Graven - znak wywołujący uczucie braku równowagi u przeciwnika

---